

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang dilakukan oleh Munandar (2018, p. 96) di sekolah MTs N 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur menyatakan bahwa rendahnya ketertarikan peserta didik dalam membaca buku pelajaran Akidah Ahlak berupa buku paket atau lembar kerja siswa (LKS) membuat peserta didik malas mempelajari dan memahami pelajaran Akidah Ahlak. Dalam penelitian ini peneliti bertujuan: (1). Mengembangkan media pembelajaran berbasis video sparkol videoscribe pada mata pelajaran Akidah Ahlak. (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran videoscribe pada mata pelajaran Akidah Ahlak. (3) mengetahui respon guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran videoscribe pada mata pelajaran Akidah Ahlak.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini adalah penelitian menggunakan media pembelajaran video editor dengan mengambil salah satu materi yang di buku paket atau lembar kerja siswa (LKS) dan dikembangkan serta diimplementasikan guna untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan. Dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di atas dengan peneliti ini adalah peneliti diatas menggunakan pengembangan media video editor dengan menggunakan aplikasi video scribe dan mata pelajaran yang diambil adalah Akidah Ahlak. Sedangkan peneliti ini menggunakan pengembangan video dengan video editor berupa kinemaster.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasan and Baroroh (2020, p. 156) di SMP IT Yogyakarta, Penelitian ini menggunakan metode penelitian *reseach and development* yaitu suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan software sparkol (video scribe) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan peneitian dan pengembangan yang berfokus pada software sparkol (video scribe). Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan analisis statistik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen (teknik uji coba). Adapun bentuk desain yang peneliti gunakan adalah pre test and post test Group yaitu adanya pre test sebelum eksperimen (01) adanya post test sesudah eksperimen (02).

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Hasan and Baroroh (2020, p. 156) dengan yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini adalah penelitian menggunakan media pembelajaran video editor dengan mengambil salah satu materi yang di buku paket atau lembar kerja siswa (LKS) dan dikembangkan serta diimplementasikan guna untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan dan mata pelajaran nya sama-sama mengambil mata pelajaran bahasa Arab. Dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di atas dengan peneliti ini adalah peneliti diatas menggunakan pengembangan media video editor dengan menggunakan aplikasi video scribe Sedangkan peneliti ini menggunakan pengembangan video dengan video editor berupa kinemaster. Pada penelitian

yang di lakukan oleh baroroh menggunakan pendekatan reseach and development sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.

## **2.2 Kerangka Teoritis**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Putri (2017, p. 5) media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dibedakan menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indra penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecap, sehingga secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah media itu dapat diraba, didengar dan diamati oleh panca indra (Rismurdiyati, Suhendri, Leonard, & Supardi, 2016, p. 75).

Dalam kegiatan pembelajaran seringkali ditemukan siswa berperan sebagai komunikan atau sebagai penerima pesan, akan tetapi sistem pembelajaran modern saat ini bisa saja siswa menjadi komunikator atau pembawa pesan. Dalam kondisi ini sering disebut dengan pembelajaran komunikasi dua arah (*two way traffic comunication*) bahkan bisa jadi membuat pembelajaran menjadi banyak arah (*multi way traffic comunication*). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran, juga sangat diperlukan adanya media untuk meningkatkan tingkat pencapaian tujuan atau kompetensi belajar siswa. Artinya bahwa pembelajaran yang disertakan dengan media akan membuat komunikasi dua atau banyak arah lewat media yang digunakan.

Sebelum kita membahas lebih jauh mengenai media, peneliti akan menjelaskan pengertian media. Kata “media” berasal dari kata latin yakni “medium” yang secara harfiahnya mempunyai arti pengantar atau perantara. Nurseto (2011, p. 74) mengemukakan Association for Education and Communication Technology (AECT) memberikan istilah bahwa media merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan National Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Sedangkan dalam istilah lain media sebagai “the term refer to anything that carries information between a source and a receiver”.

Media juga merupakan faktor pendukung dalam pencapaian tujuan kegiatan pembelajaran. Sesuatu yang dapat memberikan rangsangan, menarik perhatian bagi, perasaan serta pikiran siswa selama proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran (Imamah, 2012, p. 34). Perlu diketahui bahwasanya pembelajaran juga merupakan suatu bentuk proses komunikasi. Dengan kata lain, pembelajaran menggunakan media terjadi jikalau ada proses komunikasi antar penerima pesan (P), sumber (S), dan melalui media (M) tersebut. Akan tetapi dikatakan bentuk komunikasi jikalau ada respon balik (feedback) antara penerima pesan dan pemberi pesan. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa

media merupakan suatu fasilitas penyalur atau pemberi pesan dan informasi belajar.

#### **2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam pendidikan saat ini, pembelajaran sekarang berada di era informasi, yang ditandai dengan kehadiran informasi yang masif dan bervariasi, tersebarnya informasi yang makin meluas serta tersajinya media dalam bentuk dan waktu yang singkat. Media telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan khususnya dalam dunia pendidikan saat ini, dan kehadirannya sangat dipertimbangkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Pengertian media yang dijelaskan oleh Susilana, Si, and Riyana (2008, p. 43) merupakan orang tua ketiga (guru adalah orang tua kedua). Dengan mempunyai konsepsi yang cukup baik, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk membantu guru dalam mengajar melainkan media juga berfungsi sebagai pembawa informasi dan pesan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian seorang guru dapat fokus ke tugas-tugas yang lain yang sifatnya lebih mengarah ke tupoksi sebagai seorang guru misal pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam hal ini adapun fungsi media pembelajaran menurut Nurseto (2011, pp. 21-22) dapat ditekankan beberapa hal berikut :

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Mempercepat proses belajar.
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
5. Mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme

Berbicara tentang manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar secara umum merupakan sebuah sarana yang dapat memberikan kemudahan dan kelancaran bagi pengajar dan pembelajar untuk melakukan interaksi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Adapun juga manfaat media secara khusus yang dikemukakan oleh Falahudin (2014, pp. 114-116) bahwasanya manfaat media secara khusus ada beberapa hal yakni:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap peserta didik mungkin memiliki penafsiran yang berbeda-beda terhadap muatan materi pada mata pelajaran tertentu. Dengan kehadiran media ditengah kegiatan pembelajaran, ketika peserta didik yang menikmati sajian media dengan melihat dan mendengar pada suatu uraian materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima

informasi yang sama dan muatan materi yang sama yang akan diterima oleh peserta didik yang lain.

## 2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Materi yang diformulasikan dengan media pembelajaran akan menciptakan materi yang lebih jelas, serta dapat memberikan ketertarikan pada minat belajar siswa. Dengan media materi yang disajikan dapat membantu siswa untuk menciptakan suasana belajar lebih hidup, tidak pasif, tidak monoton, tidak membosankan dan terkesan aktif dan interaktif.

## 3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan konsepsi yang bagus, media dapat membantu pengajar dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Jikalau dalam kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media kemungkinan yang terjadi, komunikasi terjadi satu arah selama proses pembelajaran. Akan tetapi ketika selama proses pembelajaran menggunakan media dapat mengatur suasana kelas baik dari pengajar yang aktif maupun peserta didik juga ikut aktif dan pembelajarannya terkesan interaktif.

## 4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Selama ini dalam kegiatan pembelajaran, sering mendapatkan keluhan dari para pengajar bahwa kegiatan belajar mengajarnya tidak

memenuhi target kurikulum. Sering terjadi pengajar menghabiskan waktu mengajar untuk menyampaikan materi pada peserta didik, akan tetapi waktu yang diberikan tidak cukup dan tidak sesuai dengan indikator keberhasilan pada kurikulum. Dengan media dalam pembelajaran, tujuan belajar akan lebih mudah untuk dicapai secara maksimal dengan waktu yang cukup yang sudah disediakan. Dengan media juga pengajar tidak harus menjelaskan materi dengan diulang-ulang, hanya dengan sekali atau dua kali materi cukup ditampilkan atau disajikan dengan media dan peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan.

#### 5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, tetapi juga dapat membantu peserta didik untuk menyerap muatan materi yang telah disampaikan oleh pengajar baik secara mendalam dan utuh. Jikalau peserta didik dalam selam proses pembelajaran hanya sebatas mendengarkan informasi secara verbal dari yang disampaikan oleh pengajar, kemungkinan peserta didik masih belum memahami pelajaran dengan baik. Akan tetapi jikalau selama proses pembelajaran peserta didik diperkaya dengan kegiatan melihat, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka tingkat kualitas pemahaman belajar peserta didik menjadi lebih baik.



6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat dirancang dan disesuaikan dengan keadaannya para peserta didik sesuai kebutuhannya. Sehingga kegiatan belajar dapat lebih leluasa, kapan pun dan dimana pun agar peserta didik tidak terlalu menggantungkan pada keberadaan pengajar. Program belajar yang memanfaatkan media seperti media audio visual berupa komputer memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar secara mandiri tanpa terikat waktu dan tempat. Penggunaan media juga mengingatkan baik pada pengajar maupun peserta didik, bahwa masih banyak sumber-sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dan peserta didik akan terdorong untuk mempelajari materi yang disajikan. Kemampuan peserta didik juga dapat berkembang dan meningkat serta akan menumbuhkan inisiatif dan kegemaran untuk mencari sumber-sumber pengetahuan yang lain.

8. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif.

Penggunaan media secara optimal, akan menjadikan seorang pengajar tidak menjadi sumber belajar bagi peserta didik melainkan akan berbagi peran dengan media. Dengan adanya kehadiran media,

pengajar memiliki waktu luang yang cukup untuk memberi perhatian aspek-aspek edukasi lain kepada peserta didik misal seperti membentuk kepribadian dan memotivasi serta memberikan semangat belajar pada peserta didik.

9. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.

Sesuatu yang sulit dijangkau bahkan mustahil didatangkan dikelas untuk dijadikan sebagai bahan objek pembelajaran dikelas dapat dilakukan dengan media. Penggunaan media dapat menghadirkan sesuatu yang diluar kelas dan dapat ditampilkan untuk dijadikan sebagai bahan ajar peserta didik dalam proses pembelajar.

10. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.

Objek-objek yang akan dijadikan sebagai bahan ajar untuk peserta didik yang sifatnya kecil, besar, jauh atau yang tidak dapat dilihat dengan pandangan secara normal semua itu dapat dihadirkan dan disajikan dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal itu dapat disaksikan dan dinikmati dengan bantuan media misalnya kandungan dalam janin yang tidak dapat dilihat oleh mata manusia normal dapat disajikan dengan baik melalui bantuan media.

### **2.2.1.3 Klasifikasi Media**

Rudy Bretz mengklasifikasi media menurut ciri utama media menjadi tiga unsur, yaitu suara, visual, dan gerak. Selanjutnya, klasifikasi tersebut dikembangkan menjadi tujuh kelompok, yaitu: a). Media audio-visual-gerak; merupakan media paling lengkap karena menggunakan

kemampuan audio-visual dan gerak, b). Media audiovisual-diam; memiliki kemampuan audio-visual tanpa kemampuan gerak, c). Media audio-semi-gerak; menampilkan suara dengan disertai gerakan titik secara linear dan tidak dapat menampilkan gambar nyata secara utuh, d). Media visual-gerak; memiliki kemampuan visual dan gerakan tanpa disertai suara, e). Media visual-diam; memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak menampilkan suara maupun gerak, f). Media audio; media yang hanya memanipulasi kemampuan mengeluarkan suara saja, g). Media cetak; media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf-huruf dan simbol-simbol verbal tertentu saja (Mahnun, 2012, p. 30).

## **2.2.2 Video Animasi (Video Editor)**

### **2.2.2.1 Pengertian Video**

Video merupakan salah satu media yang sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, baik pembelajaran yang bersifat, individu, maupun berkelompok serta massal. Busyaeri, Udin, and Zaenudin (2016, p. 118) mengemukakan bahwa Video merupakan media audio visual yang sudah beredar di masyarakat dan banyak diminati para peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah.

Arsyad (2011, p. 25) mengemukakan bahwa video memiliki berbagai peran selain daripada sebagai bentuk sarana hiburan, video juga dapat difungsikan sebagai media pembelajaran. Video sebagai media audio-

visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informative, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.

Dalam pembelajaran, penggunaan video sangatlah tepat untuk digunakan dalam pembelajaran apapun khususnya dalam pengembangan bahasa Arab. karena peranan video dalam konteks untuk mengembangkan keilmuan peserta didik memerlukan pengamatan secara mendalam terkait tentang video baik pengaruh yang ditimbulkannya, kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan video pada pembelajaran, mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa yang sudah terjadi dalam waktu yang singkat dan mampu mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik serta mengembangkan imajinasi peserta didik.

#### **2.2.2.2 Pengertian Animasi**

Animasi merupakan sebuah rangkaian gambar yang dibentuk dan didesain menjadi sebuah gambar yang bergerak. Salah satu keunggulan dari animasi dari media lain seperti teks, buku dan lain-lain adalah bahwasanya animasi mempunyai kemampuan untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Menurut Adkhar (2015, p. 37) Kartun animasi adalah sebuah film yang digambar tangan atau digambar dengan bantuan komputer lalu

diberikan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu untuk ditampilkan pada bioskop, televisi, atau layar komputer yang memiliki alur cerita tertentu.

Menurut pernyataan Utami (2011, p. 65) animasi memiliki 3 fitur utama: (1) gambar-animasi merupakan sebuah penggambaran; (b) gerakan-animasi menggambarkan sebuah pergerakan; (c) simulasi-animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulasi lain.

Seiring dengan adanya perkembangan teknologi, mendorong juga animasi dalam bentuk ke yang lebih variatif dan modern. Dalam pembuatan animasi sendiri sebelum adanya perkembangan teknologi, dulu pembuatannya secara manual masih menggunakan tangan serta peralatan yang sederhana untuk membuat gambar berupa animasi. Sekarang pembuatan animasi sudah semakin berkembang dan canggih kini pembuatannya menggunakan dengan bantuan komputer dan alat-alat untuk memproduksi sebuah animasi yang variatif.

Dengan adanya keberadaan software dalam pembuatan animasi seperti adobe flash, adobe director, swift 3D, sparkol video scribe dan lain-lain, dalam pembuatan animasi dan dituangkan dalam kegiatan pembelajaran sekarang tidak lagi membutuhkan keahlian khusus untuk membuat animasi tersebut dan tidak harus mengeluarkan biaya yang tinggi dalam pembuatannya serta memberikan kemudahan bagi animator dalam membuat animasi dan pembuatan animasi lebih banyak menggunakan

komputer untuk memudahkan dalam pembuatan dibanding dengan menggunakan secara tradisional. Namun disamping itu jika dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan gambar berupa teks atau buku ajar yang sudah disediakan, pembuatan animasi memang memerlukan sedikit waktu dalam pembuatannya dan juga memerlukan ketrampilan tambahan. Salah satu software yang mudah untuk digunakan dalam pembuatan animasi salah satunya adalah *kinemaster*.

### **2.2.2.3 Pengertian Video Editor**

Video editing merupakan suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil shooting dengan cara memotong gambar ke gambar (cut to cut) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi. Dalam proses editing tidak hanya digabungkan begitu saja antara potongan-potongan video hasil shoot, tapi ada beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam pembuatan video editing, ada beberapa istilah yang harus diperhatikan dalam editing video yang harus diketahui oleh seseorang editor yang disebut juga dengan istilah “grammar of the edit“. Dalam hal ini ada banyak pilihan penggunaan software video editor akan tetapi peneliti memilih aplikasi kinemaster dalam pembuatan video animasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi editor video profesional yang sangat lengkap untuk android. Kinemaster menjadi salah satu alasan aplikasi pilihan editor alasan dari aplikasi ini mempunyai gaya artistik dengan berbagai filter yang menarik. Filter dengan gaya yang terinspirasi

dari piccasso dan juga mozaik serta terdapat berbagai banyak fitur yang unik dan juga emoji yang memberikan efek lucu dan juga menghibur.

Kinemaster juga dapat dinilai mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran sehingga pembelajaran bernuansa menarik dan didalam terdapat sajian berupa animasi yang berbagai macam bentuknya serta terdapat suara atau musik dalam pembuatan video tersebut. Dalam hal ini Kinemaster sangat berpengaruh terhadap proses peningkatan kegiatan pembelajaran dan memberikan keefektivan untuk memahami materi yang sudah disampaikan serta meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi editor video professional yang sangat lengkap untuk android. Kinemaster menjadi salah satu alasan aplikasi pilihan editor alasan dari aplikasi ini mempunyai gaya artistik dengan berbagai filter yang menarik. Filter dengan gaya yang terinspirasi dari piccasso dan juga mozaik serta terdapat berbagai banyak fitur yang unik dan juga emoji yang memberikan efek lucu dan juga menghibur. Oleh karena itu peneliti berniat untuk mengambil materi di buku lembar kerja siswa (LKS) lalu dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi kinemaster sehingga menghasilkan bentuk berupa video anmasi yang nantinya akan dipresentasikan ketika proses belajar mengajar, guna untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam meningkatkan penguasaan pada pelajaran kosa kata (*mufradat*) bahasa Arab.

### **2.2.3 Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab**

### 2.2.3.1 Pengertian kosa kata bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Oleh karena itu perlu dikaji adanya pembelajaran bahasa yang tepat bagi orang-orang yang non-Arab. Pembelajaran bahasa asing termasuk dalam hal ini bahasa Arab bisa dilakukan dengan berbagai cara dan metode. Demikian halnya dengan pembelajaran kosa kata (al-mufradât). Dalam proses pembelajar bahasa asing, kosakata merupakan aspek penting dari semua aspek bahasa asing yang harus dikuasai anak didik. Penguasaan atau pengetahuan kosakata (mufrodât) mempunyai faedah yang sangat penting sekali, karena penguasaan kosakata bermanfaat bagi orang yang ingin menulis atau mengarang bahkan belajar bahasa Arab (Nikmah, 2017, p. 77).

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing termasuk bahasa Arab. Perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang memadai dapat menunjang seseorang dalam berkomunikasi dan menulis dengan bahasa tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa berbicara dan menulis yang merupakan kemahiran berbahasa tidak dapat tidak, harus didukung oleh pengetahuan dan penguasaan kosakata yang kaya, produktif dan aktual. (Hijriyah, 2018, p. 59)

Mc truck dan morgan juga menyatakan “*mistery is great skillfulness and knowledge of some subject or activity*” dalam hal ini seseorang dapat dikatakan mampu menguasai sesuatu jikalau memiliki pengetahuan yang cukup baik dan dapat diterapkan dalam kegiatan sehari-hari. Sehingga



penguasaan seseorang dapat diukur dan dinilai dari bagaimana ia menerapkan kemampuan dan ketrampilan terhadap pengetahuan tersebut dalam aktivitas sehari-hari dengan sebaik-baiknya (Fajriah, 2015, p. 111).

Jadi memahami dan menguasai kosa kata akan sangat berpengaruh pada ketrampilan berbahasa seseorang. Pentingnya pembelajaran kosa kata akan dalam meningkatkan dan mengembangkan ketrampilan berbahasa siswa, menyebabkan pembelajaran kosa kata semakin ditekankan pada siswa untuk dilakukan secara serius dan terarah. Hal demikian disebabkan melihat kenyataan bahwa masih banyak dijumpai siswa yang masih belum mahir dalam menguasai kosa kata dan mengalami kesulitan selama melakukan proses pembelajaran bahasa Arab di kelas. Penguasaan kosa kata yang rendah akan berpengaruh pada pembelajaran empat ketrampilan dalam berbahasa.

Pentingnya untuk menguasai kosa kata bahasa Arab dan berbagai kesulitannya, oleh karena itu dibutuhkan strategi untuk dapat menguasai kosa kata bahasa Arab selama proses pembelajaran. Strategi pembelajaran bahasa Arab yang aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan yang dilakukan oleh guru yang diupayakan untuk dapat menguasai kosa kata bahasa dengan mudah sebagai pembendaharan kosa kata bahasa Arab siswa.

#### **2.2.3.2 Tujuan Pembelajaran Kosakata bahasa Arab**

Adapun tujuan umum pembelajaran dalam menguasai kosa kata bahasa Arab adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan kosakata yang baru pada siswa dengan melalui *qira'ah* maupun *fahm al-masmu'*.
2. Melatih siswa untuk bisa melafalkan kosakata dengan baik dan benar. Agar dengan pelafalan yang baik dan benar dapat mengantarkan siswa mahir dalam berbicara dan membaca bahasa arab.
3. Memahami makna kosakata, baik secara denotasi atau leksikal maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu
4. Mampu mempraktekan dan menerapkan kosakata yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari baik secara tekstual maupun kontekstual (Astuti, 2016, p. 183).

#### **2.2.3.3 Jenis-Jenis kosakata (mufrodad)**

Dalam jurnal menyatakan bahwa ada 4 jenis pembagian kosakata (mufradat) diantaranya :

- a. Pembagian kosakata dalam konteks kemahiran kebahasaan

Dalam kemahiran berbahasa ada beberapa pembagian kosakata antara lain: *pertama* memahami kosakata baik memahami dalam bentuk teks maupun secara lisan, *kedua*, kosakata digunakan untuk berbicara, dalam berbicara yang bersifat informasi atau pembicaraan secara formal perlu menggunakan kosakata yang baik dan benar. *Ketiga*, kosakata digunakan dalam ketrampilan menulis, dalam penulisan dibutuhkan penguasaan kosakata yang baik dan benar agar tulisanya dapat dibaca dan dipahami dengan baik dan mudah.

- b. Pembagian kosakata menurut maknanya

Dalam pembagian yang dilihat dari segi maknanya, terbagi menjadi beberapa bagian antara lain: *kata-kata fungsi*, yakni kata-kata yang bersifat mengikat dan menyatukan kata dan kalimat sehingga membentuk paparan yang dalam sebuah tulisan. Misalnya: ‘amil nashab, harf jar, dan lain-lain. *Kata-kata Inti*, kosakata dasar yang dapat membentuk sebuah tulisan valid baik dalam bentuk kata kerja maupun kata benda misalnya: (kitabah) kata kerja, (faslun) kata benda. *Kata gabungan*, sebuah kata yang tidak bisa berdiri sendiri dan tidak memiliki sebuah makna kecuali jika disandingkan dengan kata lain, misalnya (harf) kata ini dapat memiliki arti jika disandingkan dengan kata benda lain misal: (faslun) + (fii faslun) memiliki arti yang jelas yakni di masjid.

c. Pembagian kosakata menurut penggunaannya.

Dalam penggunaannya, kosakata terbagi menjadi dua bagian yakni: kosakata aktif dan koskata pasif. *Kosakata aktif* merupakan kosakata yang umumnya sering digunakan baik dalam penggunaan pembicara yang formal dan non formal, tulisan, wacana dan bentuk teks. Sedangkan *kosakata pasif*, merupakan kosakata yang lebih banyak digunakan dalam pembendaharan kata seseorang tapi jarang juga digunakan. Biasanya hal ini dapat diketahui lewat buku-buku cetak yang digunakan sebagai rujukan pembuatan penulisan dan karya ilmiah.

d. Pembagian kosakata menurut karakteristik kata

Dalam karakteristiknya, kosakata terbagi menjadi dua, *pertama*, kata-kata tugas yaitu kata-kata yang digunakan baik secara informal maupun resmi. *Kedua*, kata-kata inti khusus kosakata ini menunjukkan sebuah kumpulan kata yang dapat mengalihkan makna yang spesifik dan digunakan diberbagai wacana teretntu., biasanya sering disebut dengan local words atau utility words.

### 2.3 Kerangka berpikir

Dalam pembelajaran bahasa Arab tentunya tidak terlepas dari kosakata (mufaradat) yang harus dipelajari terlebih dahulu oleh seorang peserta didik. Tingkat pemahaman siswa terhadap bahasa Arab tergantung bagaimana siswa memahamidan menguasai kosakata tersebut. Jikalau untuk memahami kosakata saja masih merasa kesulitan maka, untuk menguasainya juga akan lebih sulit.

Akan tetapi pada umumnya, siswa merasa jenuh dalam memahami materi bahasa Arab ketika selama proses pembelajaran, sehingga siswa tidak bisa memperhatikan saat guru menyampaikan materi. Hal ini yang menjadi salah satu faktor siswa merasa kesulitan dalam memahami mateti bahasa Arab, dan nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa terhadap materi bahasa Arab khususnya akan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Dalam hal ini video animasi yang dikembangkan oleh penelti dengan bantuan aplikasi kinemaster, peneliti berharap dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan aktif dan pembelajaran terkesan menjadi menyenangkan bagi

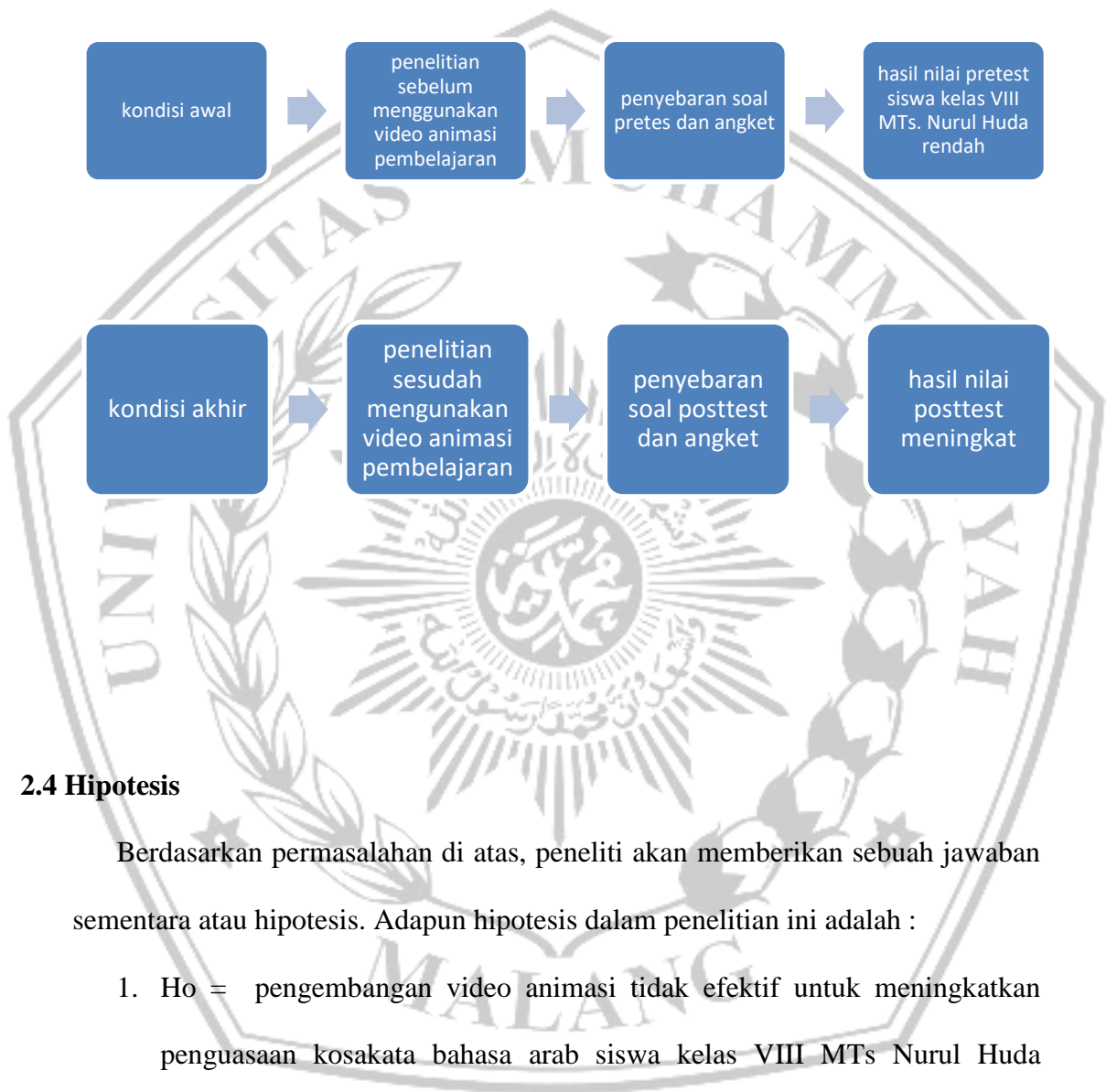
siswa sehingga hal ini dapat membantu untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa. Hal yang serupa juga penelitian yang dilakukan oleh munandar di sekolah MTs. N 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur yang berjudul: *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs. N 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur. UIN Raden Intan Lampung”*.

Jika video animasi yang dikembangkan efektif untuk diterapkan, maka dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa. Sehingga problematika pembelajaran bahasa Arab dapat teratasi dengan baik.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengambilan sample satu kelas dengan kondisi dan keadaan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab dengan maksud, peneliti ingin mencoba menghubungkan variable yang digunakan untuk menguji keefektivitasnya dengan menyajikan media pembelajaran berupa video animasi yang telah dikembangkan pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengukur dan memastikan bahwa setelah disajikannya sebuah video animasi dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud memberikan kemudahan siswa dalam memahami dan meningkatkan penguasaan kosakata yang dipelajarinya.

Sehubungan dengan efektivitas pada pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan mengukur kompetensi baik dari pra dan pasca diterapkannya pembelajaran dengan penyajian video animasi bahasa Arab yang telah dikembangkan. Jikalau hasil dari tahap implementasi pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti memberikan suatu perubahan pada pembelajaran siswa

atau memberikan dampak lebih baik dari sebelumnya, maka dalam hal ini dapat dinyatakan bahwasanya pengembangan video animasi bahasa terbilang efektif diterapkan pada kegiatan pembelajaran.



## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan memberikan sebuah jawaban sementara atau hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1.  $H_0$  = pengembangan video animasi tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas VIII MTs Nurul Huda Ketambul, Tuban.

2. Ha = pengembangan video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas VIII MTs Nurul Huda Ketambul, Tuban.

